Game Manual

Game Manual
A列車で行こう
復刻版

CONTENTS

目　次

リファレンス

ゲームプレイガイド

REFERRENCE
リファレンス

製品概要

●内容物の確認

パッケージには、以下のものが入っています。よく確認してください。

フロッピーディスク(2HD)	1枚
ゲームマニュアル（この小冊子です）	1冊
ユーザー登録ハガキ	1枚

※付属のフロッピーディスクにはデータの書き込みは一切おこないません。ライトプロテクトシールをはがしたり（5インチ）、ノッチを閉じたり（3.5インチ）しないでください。

●ユーザー登録のお願い

パッケージ添付のユーザー登録ハガキに必要事項をご記入の上、ご返送をお願いします。
当製品のユーザーとして登録させていただきます。
以前に当社の製品をご購入いただいて、ユーザー登録されている場合でも、ご返送をお願いいたします。サポートサービスの都合上、製品ごとに登録処理をしております。
ユーザー登録をされませんと、万が一ディスクを破損してしまった場合や、マニュアルを紛失した場合などのサポートを受けることができません。
また、ユーザー登録をしていただきますと、新製品のご案内など数々の特典がございますので、是非、登録していただきますよう、お願いいたします。

●動作環境

このソフトウェアは、以下の環境で動作するように設計されています。

＜パソコン本体＞

○対応機種　以下の機種のみ動作可能です。

ＮＥＣ：ＰＣ－９８００シリーズ

PC-9801　VX/UX/RX/RS/RA/EX/ES/RL/DX/DS/DA
FX/FS/FA/CS/GS/US/BX/BS/BA/H98
NS/NSE/NST/NSR/NSL/NC/NA/NAC

PC-9821　/Ae/As/Ap/Be/Bs/Bp/As2/Ap2/Ce/Cs/Ne

ＥＰＳＯＮ：PC-286,386,486シリーズ

PC-286　X/UX/VF/VG/VS/VX/VJ/C

PC-386　/V/VR/S/G/GE/GS/M/P/LS/W/AR

PC-486　GF/GR/GR+/GRS/P/SE/SR/HX/HG/NAS

※ハイレゾモードのある機種は、ノーマルモードでご使用ください。

※i386/16MHz以上のCPU搭載機種を推奨します。

※8086,V30相当のCPUのみ搭載した機種では動作しません。

※CPUの差し替え、クロックアップなど、パソコン本体のメーカー保証外の改造をおこなっている場合の動作保証は致しません。また、この件に関するご質問はお受けできません。

＜メインメモリ＞

本体内に６４０ＫＢ以上のＲＡＭが必要です。

＜ディスプレイ＞

４００ラインアナログカラーディスプレイが必要です。

※液晶モノクロ8階調ディスプレイに対応するモードがあります。ご利用の場合には、ディップスイッチから「階調の反転（リバースモード)」で反転状態に設定してください。

＜フロッピーディスクドライブ＞

２ＨＤタイプフロッピーディスクドライブが１ドライブ必要です。

＜ハードディスクドライブ＞

１区画（ドライブ）の空き容量が３ＭＢ（メガバイト）以上ある、ハードディスクが必要です。

＜ＭＳ－ＤＯＳ＞

MS-DOS Ver.3.30/3.30A/3.30B/3.30C/3.30D/5.0/5.0Aのいずれかがすでにハードディスクにインストールされていることが必要です。

※Microsoft Windowsには対応しておりません。Windows内からの起動はできません。

※当社オリジナルのAD-DOSは付属しておりません。フロッピーからの起動は不可能です。

●あると便利な機器

＜マウス＞

バスマウスに対応しています。シリアルマウスでは動作しません。キーボードですべての操作をすることも可能ですが、マウスでのプレイをお薦めします。キーボードの操作は５５ページを参照ください。

＜ＦＭ音源＞

ＦＭ音源が接続（もしくは内蔵）されていれば、ＦＭ音源を使用した音楽が楽しめます。

［対応ＦＭ音源］

ＮＥＣ　ＰＣ－９８０１－２６Ｋ
　　　　ＰＣ－９８０１－７３（２６Ｋ互換機能）
　　　　ＰＣ－９８０１－８６（２６Ｋ互換機能）
パソコン本体内蔵のＦＭ音源（２６Ｋ互換機能）

＜ＭＩＤＩ音源＞

ＭＩＤＩ音源が接続されていれば、ＭＩＤＩ音源を使用した高品質の音楽が楽しめます。ＭＩＤＩ音源を接続するには、専用インターフェイス、ＭＩＤＩケーブル、再生装置（アンプ・スピーカー・ヘッドホンなど）が必要です。

［対応ＭＩＤＩ音源］

ＬＡ方式音源：ＲＯＬＡＮＤ社　ＭＴ－３２／ＣＭ－３２Ｌ／ＣＭ－６４
ＧＭ規格音源：各社ＧＭ規格対応音源

［対応ＭＩＤＩインターフェイス］

ＲＯＬＡＮＤ社　ＭＰＵ－９８Ⅱ

※ＲＳ－２３２Ｃに接続するタイプのＭＩＤＩインターフェイスには対応していません。

※ＧＭ規格音源でご使用の場合、どの機種でも楽器は正しく選択されますが、機種ごとの採用音源方式により、若干音色が変わります。

※ＣＭ－５００をご使用の場合は、モードＣに設定してください。

※ＭＩＤＩとＦＭ音源の両方が接続されていて、ＭＩＤＩを使用する場合、ＦＭ音源は効果音を出力するようになります。

※上記製品以外での動作は保証いたしかねます。

■ゲームの準備

●インストールの前に

『A列車で行こう 復刻版』をプレイするには、フロッピーディスクに入っているゲームのソフトウェアとデータを、ハードディスクにコピーする作業が必要です。これを、インストールといいます。

◎使用方法、手順を間違えると、すでにあるデータを失う可能性もあります。その際、当社では責任を負いかねますので、特に重要な仕事にハードディスクをご使用になっている方は、事前にバックアップを取っておくなど、十分な保護措置をおこなってからインストールをすることをお薦めします。

◎当社が推奨する以外の方法によるインストール及び起動についての保証は、一切いたしません。また、それによる誤動作や破損について、当社では一切の責任を負いません。

◎『A列車で行こう 復刻版』をインストールするには、すでにハードディスクにMS－DOSがインストールされていなければなりません。新たにハードディスクを購入された方は、まずハードディスク及びMS－DOSのマニュアルを読んで、ハードディスクにMS－DOSをインストールしてから『A列車で行こう 復刻版』のインストールをおこなってください。

◎ハードディスクの空き容量が3MB（メガバイト）以上必要です。
3MB＝3072KB（キロバイト）＝3,145,728B（バイト）です。
※ハードディスクのフォーマット形式によっては、3MB以上の容量を必要とする場合があります。空き容量は余裕を持って確保してください。

◎『A列車で行こう 復刻版』は、ソフトウェアを起動したドライブとフロッピーディスク3ドライブの計4ドライブまで対応しています。それ以上のドライブは使用できませんのでご注意ください。

◎圧縮ドライブなど、ハードディスクの容量をソフトウェア的に増やしたように見せるユーティリティには対応しておりません。圧縮されたドライブにはインストールできませんのでご注意ください。

●ハードディスクへのインストール

以下にインストールの方法を記載してありますので、一度最後まですべて読み終えてから実際の作業に入ってください。

なお、以降の説明でわからない言葉があったり、言葉はわかっても作業が理解できなかった場合は、そのまま実際の作業には移らずに、ＭＳ－ＤＯＳ、パソコン本体、ハードディスクのマニュアルをしっかり読むか、お近くのパソコンに詳しい方によく聞いて、不明な点を十分に理解してから実際の作業に移ってください。

以下の説明に出てくる言葉は、ハードディスクとＭＳ－ＤＯＳを使用する上で必要最低限の知識ですので、この機会にしっかりと操作を把握しておくことが望ましいでしょう。

(1)周辺機器（ディスプレイ・ハードディスク）、パソコン本体の順に電源をいれ、ハードディスクからＭＳ－ＤＯＳを起動してください。ここで、ＭＳ－ＤＯＳがコマンドライン以外の状態になっている場合（自動的にワープロソフトが起動していたり、メニューソフトが起動していたりする場合）は、それらを終了して、ＭＳ－ＤＯＳのコマンドプロンプトが表示された状態にしてください。

※Microsoft Windowsをご使用の場合も、Windows内のDOSプロンプトからではなく、Windowsを終了してMS-DOSに戻ってください。

```
NEC PC-9800 ｼﾘｰｽﾞ ﾊﾟｰｿﾅﾙ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ

ﾏｲｸﾛｿﾌﾄ MS-DOS ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ 3.30D
Copyright (C) 1981,1991 Microsoft Corp. / NEC Corporation

Command ﾊﾞｰｼﾞｮﾝ 3.30D
現在の日付は 1994-07-02 (土) です.
日付を入力してください:
現時の時刻は 23:03:16.00 です.
時刻を入力してください:

A>
```

このような画面をコマンドライン状態といいます。

(2)インストールしたいドライブの空き容量をチェックしてください。ＣＨＫＤＳＫコマンドを使用して、チェックを行います。キーボードからは次のように入力します。

ＣＨＫＤＳＫ　＜インストール先ドライブ＞ ↵

例えば、チェックしたいドライブがＢドライブの場合・・・・

```
A>chkdsk  b: ↵

68763648 バイト：全ディスク容量
   98304 バイト：2 個のシステムファイル
  438272 バイト：98 個のディレクトリ
63651840 バイト：3662 個のユーザーファイル
 4575232 バイト：使用可能ディスク容量

  655360 バイト：全メモリ
  567504 バイト：使用可能メモリ

A>
```

・・・・と似たような文字が出て来ると思います。「使用可能ディスク容量」が、３ＭＢ（３１４５７２８バイト）以上あれば、インストール可能です。また、「使用可能メモリ」が５１２０００バイト以上なければいけません。

※「使用可能ディスク容量」が不足している場合、空き容量の大きい別のドライブを選ぶか、不要なファイルを整理整頓してください。

「使用可能メモリ」が不足している場合、ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳの不要なデバイスドライバを使用しないようにするか、ＢＵＦＦＥＲＳの数値を小さくすれば起動します。

ただし、ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳを書き換えると、他のソフトが起動しなくなる可能性もあります。ゲームのためにＣＯＮＧＩＳ．ＳＹＳファイルを書き換えて起こった問題に関しては、保証対象外とさせていただきますので、ご了承ください。

(3)『A列車で行こう 復刻版』のディスクをフロッピーディスクドライブにいれて、カレントドライブを、『A列車で行こう 復刻版』のディスクが挿入されたフロッピーディスクドライブ（インストール元のドライブ）に移してください。キーボードからは、次のように入力します。

＜インストール元のドライブ＞ ↵

例えば、挿入したドライブがCドライブの場合・・・・

```
A>c: ↵

C>
```

・・・・これで、カレントドライブがインストール元に移動しました。

(4)インストールプログラムを起動します。キーボードから、次のように入力してください。

ＩＮＳＴ　＜インストール先のドライブ＞ ↵

インストール先のドライブ名の末尾に、”￥（ルート)”記号は付けないでください。例えば、インストール先がBドライブの場合・・・・

```
C>inst  b: ↵
```

・・・・このあと、インストールプログラムが立ち上がり、自動的にインストール先のドライブのルートディレクトリに、"A1"というディレクトリを作成して、インストールが始まります。何らかの理由で失敗した場合には、エラーメッセージが出ますので、ハードディスクの空き容量や、インストール先のチェックをもう一度よく行ってから、(2)からやり直してください。

(5)書き込みが終了すると、インストールが完了し、ＭＳ－ＤＯＳのコマンドラインに戻ります。これでゲームの準備は完了です。

※インストール先のドライブ名に続けて、ディレクトリ名まで指定すると、指定ディレクトリ層にディレクトリ”Ａ１”を作成してインストールすることができます。その際には、予め指定するディレクトリがハードディスクに作成されている必要があります。ディレクトリ名の末尾には、”￥（ルート）”記号は付けないでください。例えば、インストール先がB:¥GAMEの中の場合

```
C>inst  b:¥GAME ⏎
```

※既に一度インストールされていた場合、その旨を伝える警告メッセージが出ますが、強制的に上書きされます。その際、ハードディスク側の『Ａ列車で行こう 復刻版』の保存されたゲームデータはすべて初期化されます。
※ハードディスクにインストールした後でも、フロッピーディスクの中身は変わりません。大切に保管しておいてください。

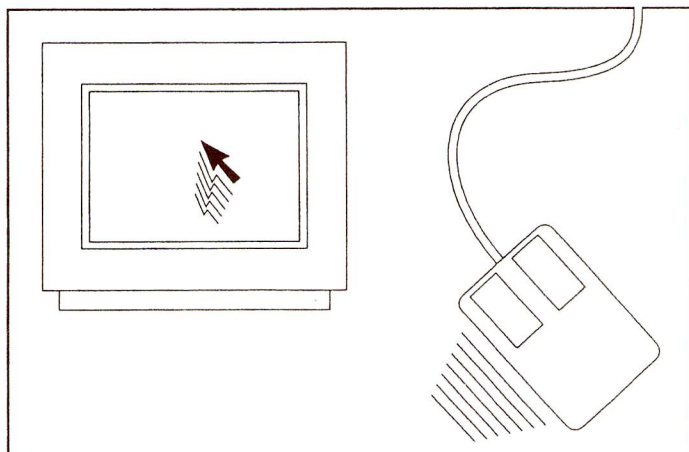
■ゲームを始める

●マウスの使い方

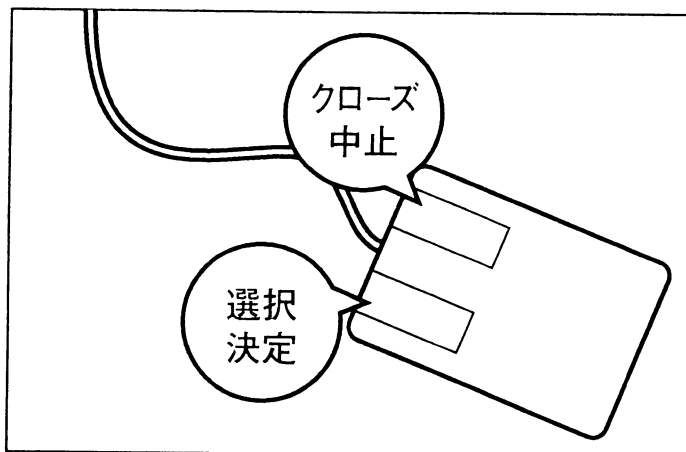
※初めてプレイするときは、まず「ゲームの準備」に記載されている作業を行ってください。

このゲームは、パソコンへの入力をマウスでも行えるように設計されています。キーボードでの操作については、付録のキーボード操作表を参照してください。

[カーソル]

マウスを動かすと、画面上の矢印が一緒に動きます。この矢印をマウス［カーソル］と呼びます。

[ボタン]

マウスには左右ふたつのボタンがあります。

『A列車で行こう 復刻版』では、左ボタンを操作の選択・決定のために使い、右ボタンは操作の中止やシステムメニューへ切り換えるのに使います。

[クリック]

カーソルを目的のものの上に重ねてマウスのボタンを押してすぐにはなすことを［クリック］といいます。

クリックすることで、コマンド（機能）の選択・決定が行えます。

『A列車で行こう 復刻版』のゲーム中では、クリックは全て左ボタンでおこないます。

基本的に、クリックできる場所はカーソルを重ねると色が反転（あるいは変色）するので、反転した状態でクリックすれば、その機能を選択・実行したことになります。

マニュアル中の「・・・をクリックする」という表現は、以上の操作を意味します。

※なお、「・・・を選ぶ」「・・・を押す」「・・・をクリックする」という表現は、そのコマンドをクリックすることを意味しています。文章表現上で適した言葉を使っていますが、いずれの場合も「ああ、クリックするんだな」と思ってください。

[キャンセル]

コマンドの中には「ＹＥＳ」「ＮＯ」などの選択肢が用意されているものもあります。「ＮＯ」をクリックしても、右ボタンでキャンセルしても結果は同じです。

●ゲームのはじめ方

(1)周辺機器（ディスプレイ・ハードディスク・ＭＩＤＩ等）パソコン本体の順に電源を入れてください。

(2)MS-DOSが起動したら、『Ａ列車で行こう 復刻版』のディスクをフロッピーディスクドライブに入れてください。

※『Ａ列車で行こう 復刻版』のディスクはバックアップがとれません。パッケージに入っていた、オリジナルのディスクを使用してください。

(3)インストール先のディレクトリ（標準なら"A1"）にカレントを移動します。キーボードから・・・・・

＜インストール先のドライブ＞ ↵

ＣＤ　＜インストール先のディレクトリ＞ ↵

例えば、インストール先がＢドライブのルートにあるＡ１の場合・・・・

```
A>b: ↵

B>cd ¥a1 ↵

B>
```

(4)キーボードから「ＳＴＡＲＴ」と入力してください。これがゲーム起動のコマンドです。いったん終了してまた起動する時も同じです。

※ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳのＢＵＦＦＥＲＳの数値が大きかったり、使用可能なメモリのが減少している場合、"Out of Memory"を表示してゲームが起動しません。『Ａ列車で行こう 復刻版』は500KB（512,000バイト）以上の使用可能メモリがなければ動作しません。起動しない場合、不要なデバイスドライバを使用しないようにするか、ＢＵＦＦＥＲＳの数値を小さくしてみてください。ただし、ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳを書き換えると、他のソフトに障害が起こる場合もあります。上記の説明が理解できない方は、ご遠慮ください。ＣＯＮＧＩＳ．ＳＹＳファイルを書き換えて起こった問題に関しては、保証対象外とさせていただきますので、ご了承ください。

※使用可能メモリとは、ＣＨＫＤＳＫコマンドで表示される”使用可能メモリ”、もしくはＭＥＭコマンドで表示される”最大実行可能プログラム”のことです。

(5)初期設定画面が表示されます。

「ご使用のＣＲＴ」	アナログカラー
	モノクロ８階調
「ご使用の音源」	ＦＭ音源
	ＬＡ音源（ローランド社MT-32系列ＭＩＤＩ音源）
	ＧＭ音源（各社ＧＭ規格対応ＭＩＤＩ音源）

それぞれの環境に合わせて選んでください。

※音源の設定は、ＭＩＤＩインターフェイスが接続されている場合のみ表示されます。

(6)オープニングが始まります。オープニングが終わると自動的にゲームが始まりますので、以降の操作についてはゲームプレイガイド（21ページ）以降をお読みください。

■正常に動作しない場合

マニュアルに従って操作しても正常な動作をしない場合、まず以下の点をお確かめください。

全く画面が出ない

▽ご使用のパソコンの機種は、パッケージに記載されている対応機種と一致していますか？パッケージ、マニュアルに記載してある機種名を確認してください。記載のないハードでの動作保証はしておりません。
▽ディスプレイや本体の電源を入れ忘れていませんか？
▽電源プラグはコンセントにしっかり差し込んでありますか？パソコン本体と、使用する周辺機器が確実に接続されていて、すべての電源が入っているかどうか、確認してください。

ディスクをアクセス(ドライブのアクセスランプが点灯する)したあと、何も起こらない。

▽メモリ（ＲＡＭ）は６４０ＫＢ以上搭載されていますか？ハードウェアの設定で５１２ＫＢ以上のＲＡＭ空間を切り放していると、起動できません。ディップスイッチを確認してください。

何らかのメッセージ表示されて、ゲームが起動しない。

▽フロッピーディスクドライブの内部が汚れている、もしくは故障していることはありませんか？購入したばかりのハードウェアであったり、他のソフトウェアが起動したとしても、そのドライブが正常に動作しているとは限りません。定期的に（２～３週間に一度）市販のクリーニングディスクでフロッピードライブのクリーニングをしてください。

タイトル画面が出た後、マウスカーソルが動かない・クリックできない。

▽ご使用のマウスはバスマウスですか？（シリアルマウスでは動作しません）
▽マウスの接続は確実ですか？
▽マウスが故障していませんか？

ハードディスクにインストールができない

▽ハードディスクは正しく接続されていますか？使用可能な状態になっていますか？
▽ハードディスクの空き容量は十分（3MB以上）ですか？
▽『A列車で行こう 復刻版』添付のインストールプログラムを使用していますか？ハードディスク添付のユーティリティソフトなどではインストールできません。
▽インストールプログラムの支持通りにインストールしていますか？
▽フロッピーディスクドライブの内部が汚れている、もしくは故障していることはありませんか？購入したばかりのハードウェアであったり、他のソフトウェアが起動したとしても、そのドライブが正常に動作しているとは限りません。定期的に（2～3週間に一度）市販のクリーニングディスクでフロッピードライブのクリーニングをしてください。

ゲームを始めても、ゲーム画面にならずに終了してしまう。

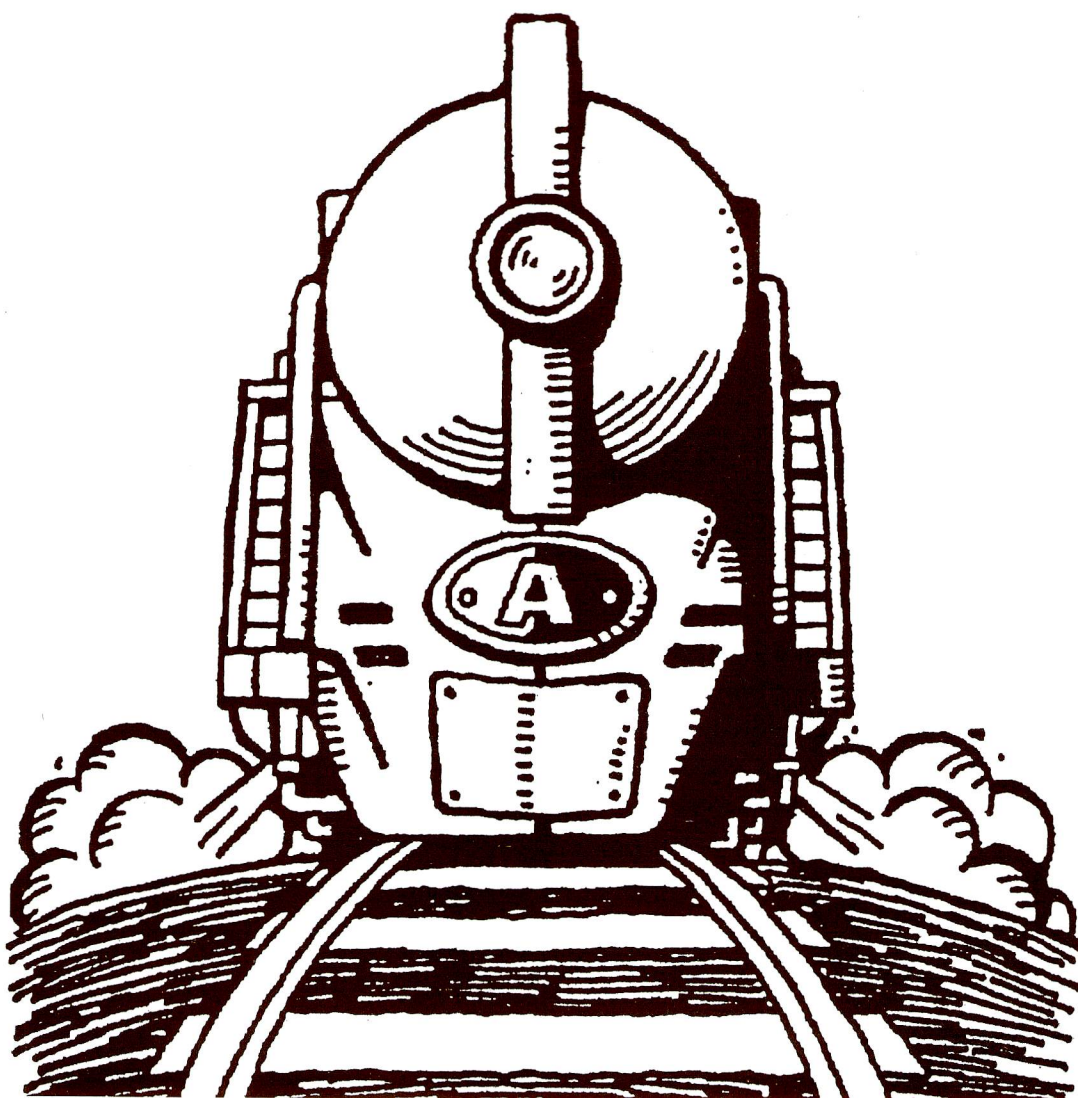
▽起動に必要なメモリは確保されていますか？CONFIG．SYSに日本語フロントエンドプロセッサなどが組み込まれて、メモリ不足を起こしている場合があります。
▽フロッピーディスクモードが、"640k"になっていませんか？ディップスイッチの設定を変えてください。スイッチ3－1と3－2をそれぞれOFFにして、"自動（1M)"に変更します。詳しくはマニュアルを参照してください。

正常に動作しない場合

　これらが正常におこなわれていて、それでも起動しない場合には、ディスクの不良などが考えられます。製品の管理には万全を期しておりますが、万一このような事態になった場合、大変ご面倒ですが、本書巻末のユーザーサポートシートにご記入の上、フロッピーディスクを当社までお送りください。不良であれば、新しいものとお取り替えいたします。
　このとき、まだユーザー登録をされていない方は、登録ハガキに必要事項をご記入の上、併せてご返送ください。
　なお、当社が推奨する正規の方法以外によるハードディスクへのインストール及び起動についての保証は、一切致しません。また、それによる誤動作や破損について、当社では一切の責任を負いません。
　電話によるお問い合わせは、土・日・祭日をのぞく午後1時から午後5時まで受け付けております。

アートディンク　ユーザーサポート係
TEL. 043（279）9392

注：ゲーム内容、攻略法などに関するご質問には、お答えできません。ご了承ください。

GAME PLAY
ゲームプレイ

■プロローグ

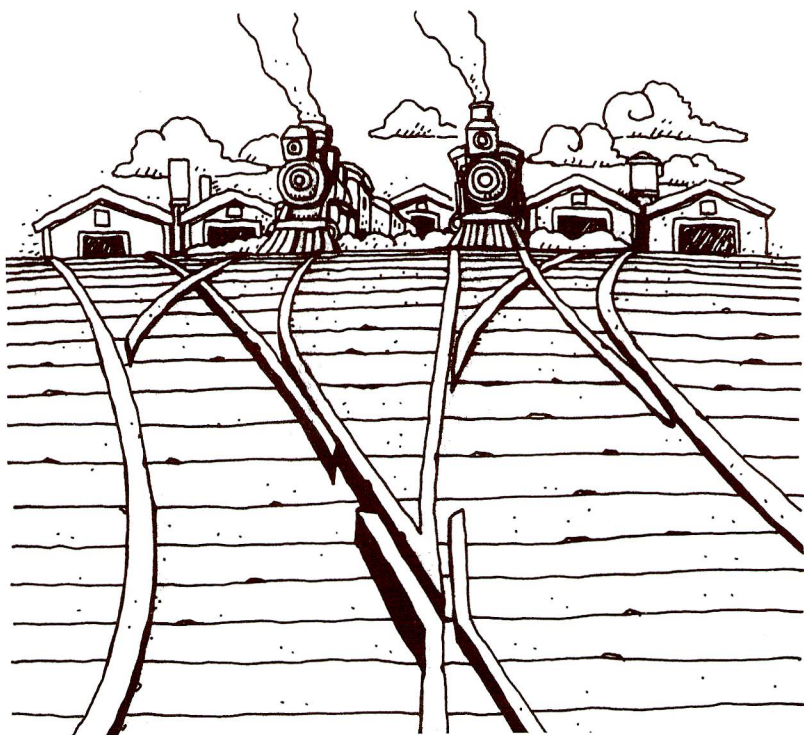
●ストーリー

時は19世紀後半、某Ａ国。あなたは大統領直々に特命を受けて、大陸横断鉄道会社の社長に就任した。

特命の内容は以下の通り。

「わが国の動脈ともなる大陸横断鉄道を完成させること。場所は、ここ大統領官邸前から西海岸の別邸まで。期限は１年、資金として10万ドルほど用意した。頑張ってくれ、以上！」

こうしてあなたは、たった10万ドルの資金で会社を切り盛りしつつ、路線工事の最前線に立って、１年以内に大陸横断鉄道を完成させることになった。しかも、大統領専用列車を無事に西海岸の別邸まで送り届けなければならない。

見事この一大事業を成し遂げられるか？全ては社長であるあなたにかかっているのだ！

●ゲームの勝敗

このゲームの勝利条件はただ一つ、「１年以内にマップの最上部（西海岸）までレールを延長させて、大統領専用列車を無事に別邸まで届ける」ことです。

しかし、目的を達成しなければ「勝ち」にはなりませんが、「負け」についてはいくつかの条件が用意されています。

（１）‥‥Ａ列車が他の列車と衝突して破壊してしまったとき。
（２）‥‥大統領専用列車が事故（衝突や脱線）で破壊してしまったとき。
（３）‥‥資金がなくなってしまったとき。
（４）‥‥１年の期限を越えても、目的を達成していないとき。

事故を避けつつ、先を見通した計画的な行動を、できるだけ素早く行う必要があります。また、最初の資金では目的地までの到達は不可能です。旅客列車を稼働させて運賃を稼ぎ、資金を調達する必要があります。

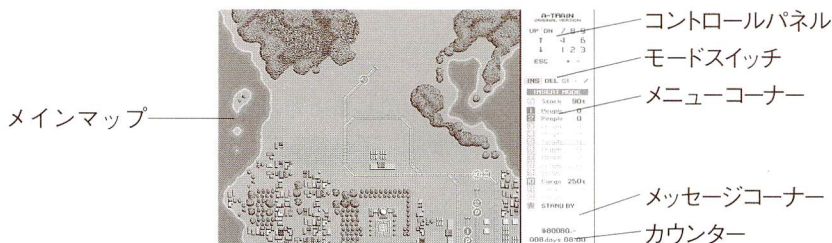
ゲームに勝つか、負けてしまったった場合、それぞれのテロップ画面が表示されてスクロールします。止めるにはマウスをクリックしてください。

勝った場合は、その場で現在のゲームデータの保存が可能なうえに、さらにゲームを続行させることができますが、２度勝ちはできません。

負けてしまった場合は、マップの読み込みかゲームデータの読み込みを行って、もう一度チャレンジしてください。

■プレイガイド

●画面構成

『A列車で行こう 復刻版』では、左側にあるメインマップ表示部分と、右側にある、各種ゲーム情報を表示するメニューコーナーに分かれています。

◇メインマップ

ゲームのフィールドマップを常時表示しています。カーソルや列車の移動で上下にスクロールします。

◇コントロールパネル

どのモードでも常時表示しています。ボタンをクリックすることで、画面上のA列車を移動させたり、画面のスクロールを行えます。

◇モードスイッチ

レール敷設、レール撤去、スクロール、駅／ポイント、リポート／車両購入の５つのモードを切替えることができます。

◇メニューコーナー

各モードに応じたメニューが表示される場所です。リポートやステータスの表示の他、直接メニューをクリックして各種操作を行ったりします。

◇メッセージコーナー

何かあった時に、警告やアナウンスメッセージが表示される場所です。

◇カウンター

現在の資金や、期限までの残り日数と現在の時間を常時表示しています。

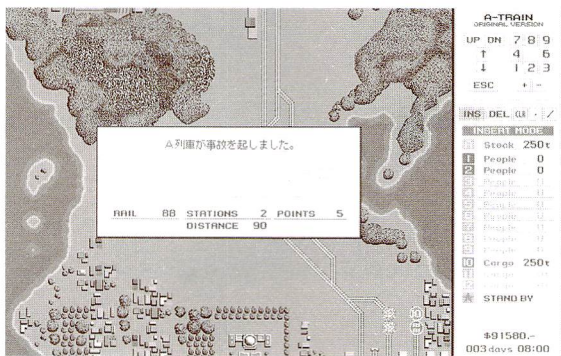
●会社経営について

◇収支

旅客列車を走らせて、乗客を運んだ運賃売上げが唯一の収入源です。この鉄道会社では、後払い制で徴収しています。

運賃は、乗降した駅から駅までの距離（レールの長さではない）に比例しています。収益も、乗客の数にほぼ比例する形になっていますので、動かす旅客列車の多いほうが収入も多くなります。

支出には、車両燃料費、資材購入費、工事費用、建設費、税金、賠償金、車両購入費といったものがあります。

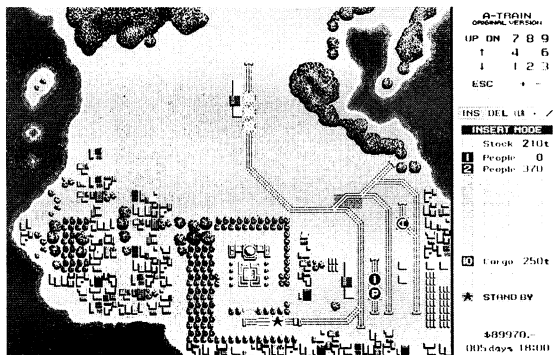
各種出入金は深夜0:00で締められ、資金から損益分が加減されます。この時点で、資金が底を突くとゲームオーバーです。

◇税金

累進課税制になっています。駅やレールの総延長などといった会社の規模が、２倍になると２倍以上の税金がかかるようになります。売上げには税金はかかりません。最後のほうには１日で１万ドルもかかることになるでしょう。覚悟しておいたほうがいいかもしれません。

　また、西海岸に向けて進路線を開拓していくと、一時的に税金が高くなりますが、新路線にて列車が運行を開始すると、税金が安くなります。

◇事故

事故を起こした車両の乗客数に比例して、賠償金を請求されます。多人数の場合などは、よほどお金がないとゲームオーバーになってしまいます。

公共物（畑、山林など）や民家も、賠償金の対象です。脱線事故で破壊してしまうと、それなりの賠償金を請求されてしまいます。民家が一番高く、4,800ドルになります。

●ゲーム中の時間進行

オープニング（途中でマウスをクリックすると省略できます）が終わると、マップ1が自動的にスタートします。

列車が勝手に動いているのを見れば解ると思いますが、ゲーム中は、時間がリアルタイムで進んでいきます。つまり、あなたが何もしなくても勝手に時間が進行するわけです。

ゲーム内での１日は、夜（20:00～4:00)、明け方（4:00～6:00)、昼（6:00～18:00)、夕方（18:00～20:00）で表現されていています。

また、日数が経過すると季節も変わります。タイムオーバーの約４ヶ月前には秋に、約２ヶ月前には冬になります。冬が近づいたら、急いでゴールを目指しましょう。

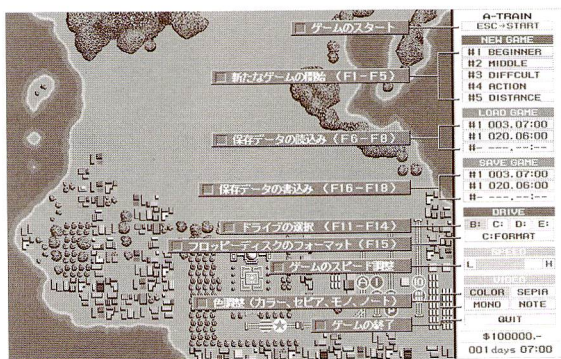
時間の進行は、右クリックを行うかコントロールパネルの［ＥＳＣ］コマンドを選択することで、いつでも止めることができます。

［ＥＳＣ］を選択するとシステムメニューが表示され、スクロールは行えませんが、ゲームに復帰するまではずっと時間が止まったままなので、じっくり考えることができます。

再びゲームに戻る時も、右クリックを行うか、［ＥＳＣ→ＳＴＡＲＴ］コマンドを選択すると復帰できます。

●システムメニュー

ゲーム中、時間進行にポーズをかける（右クリックか［ＥＳＣ］コマンドを選択する）ことで、システムメニューが表示されます。ここではゲームデータの読み書きやマップの呼び出しのほか、カラー設定やスピード調整など機能設定が行うボタンが用意されています。

また、ゲーム中どこでもキーボードから［ＨＥＬＰ］キーを押すことで、メニューの説明が表示されます。併せてご覧になってください。

◇ESC→START

ここを選択すると、システムメニューを終了してゲームに復帰します。右クリックでも、同様にゲームに復帰することができます。

◇NEW GAME

用意されたマップを呼び出します。ゲームの仕切り直しや、別のマップをスタートさせたい時に選んでください。

マップの内容については、次章『マップ紹介』を参照ください。

◇LOAD GAME

保存されたゲームデータを読み込みます。ゲームの仕切り直しや、別のゲームデータをスタートさせたい時に選んでください。

読み込み可能な箇所には、マップ番号と・経過日数・時間が表示されています。

◇SAVE GAME

現在プレイ中のゲームデータを保存します。一時保存やゲームを中断・終了する時に選んでください。ゲームに勝った直後にもセーブは可能です。

既にゲームデータが保存されている箇所には、マップ番号と・経過日数・時間が表示されています。その箇所を選択すると、データを上書して現在プレイ中のゲームデータに更新します。

◇DRIVE

ゲームデータの読み込み・保存をすることができるドライブの一覧です。『A列車で行こう 復刻版』では、4ドライブまで選択可能になっています。

一番左のドライブは、『A列車で行こう 復刻版』がインストールされ、起動されたドライブです。右側3つは、フロッピーディスクドライブです。ハードウェアの設定に従ってシステムが認識できた順番に並んでいます。

［FORMAT］は、ディスクのフォーマット（初期化）を行います。一番最初に認識したドライブでのみ、フォーマットが行えます。

◇SPEED

ゲーム内における時間の進み具合を、75段階にわたって設定できます。グレーの帯が"H"のほうへ寄っていれば速く進行し、"L"に寄っていれば遅く進行します。

パソコンの処理速度には依存しません。遅くした場合は難易度が下がり、速くした場合には難易度が上がるしくみです。上級マップも遅くすることで比較的簡単に攻略できるようになります。

また、ミスが許されないような移動をA列車が行う場合にも有効です。

◇VIDEO

ゲーム画面の配色を設定します。

COLOR = 通常の4,096色中16色のカラー画面です。
SEPIA = セピア調のノスタルジックな画面になります。
MONO = モノクロ16階調の画面です。
NOTE = ノートパソコン用のデジタル8色画面です。

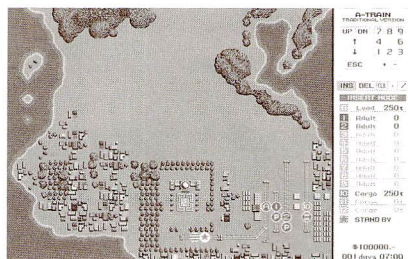
◇QUIT

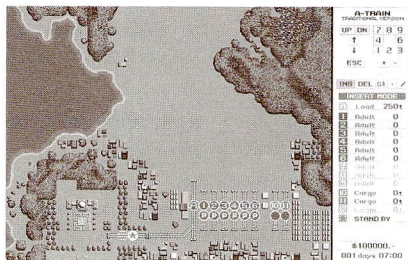
ゲームを終了してMS−DOSへ戻ります。現在プレイ中のデータを後日続けてプレイしたい場合は、終了する前に必ずゲームデータの保存を行ってください。

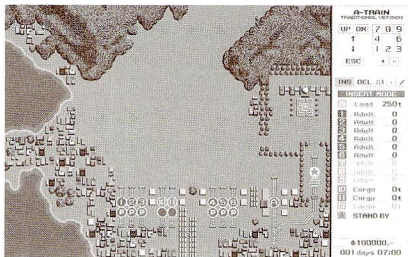
●マップ紹介

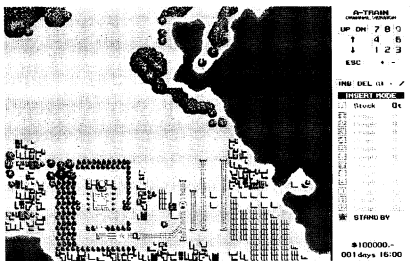
このゲームには５種類のマップが用意されています。

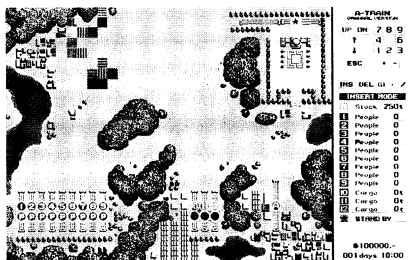
◇マップ＃１ ········BEGINNER(初級練習編)

初めて遊ぶ人のためのマップです。このマップで操作をよく覚えて、練習してください。トンネルもありません。マップの大きさは約５画面分です。

◇マップ＃２ ········MIDDILE(中級編)

ここからが、本番のマップです。いよいよ様々な難関が登場し始めます。マップの大きさは約１０画面分です。

◇マップ＃３ ········DIFFICULT(上級編)

難しさはトップレベル！中級編をこなしてからやりましょう。マップの大きさは約１０画面分です。

◇マップ＃4 ········ACTION（上級編）

『復刻版』オリジナルの、かなり難易度の高い上級者マップです。マップ＃３までをクリアできた方は是非挑戦してみてください。

◇マップ＃5 ········DISTANCE（上級編）

『復刻版』オリジナルの、超上級ともいえる極めて難易度の高いマップです。このマップをクリアできたあなたは、達人と呼ばれてもおかしくありません。

●メインマップ

メインマップは、最大１０画面分、帯のように上下につながっています。１画面に納まりきれない部分は、スクロールすることで表示させることができます。

スクロール可能な範囲は、レールが敷設された最上端から最下端（スタート地点）までです。レールを敷設していない未開拓の部分へはスクロールできません。

スクロールの方法には、大きく分けて２種類あります。

◇コントロールパネルからスクロール

コントロールパネルの矢印ボタン、［↑］［↓］コマンドをクリックすることで、それぞれ矢印の方向へ表示部分が移動します。

［ＵＰ］コマンドはマップが上に移動する（表示部分が下にさがる）ので、［↓］と同じ動きをします。［ＤＮ］コマンドは、マップが下に移動する（表示部分が上にあがる）ので、［↑］と同じ動きをします。

この［ＵＰ］［ＤＮ］の場合は、［↑］［↓］の時より大きく移動します。どちらの場合も、続けてスクロールさせたい時は何度もクリックしてください。

◇マウスカーソルを使ったスクロール

画面の上端・下端よりさらに外にカーソルを動かすことで、自動的にスクロールします。途中で止めるには、少しだけ、マウスを戻してやればスクロールが止まります。

■車両の操作・動作

●各列車の基本動作

Ａ列車を除くすべての列車は、基本的に機関車と牽引される車両の２両編成で表され、敷設されたレールにしたがってその上を移動します。

すべての列車は、１ブロック移動するたびに、燃料費１０ドルかかります。

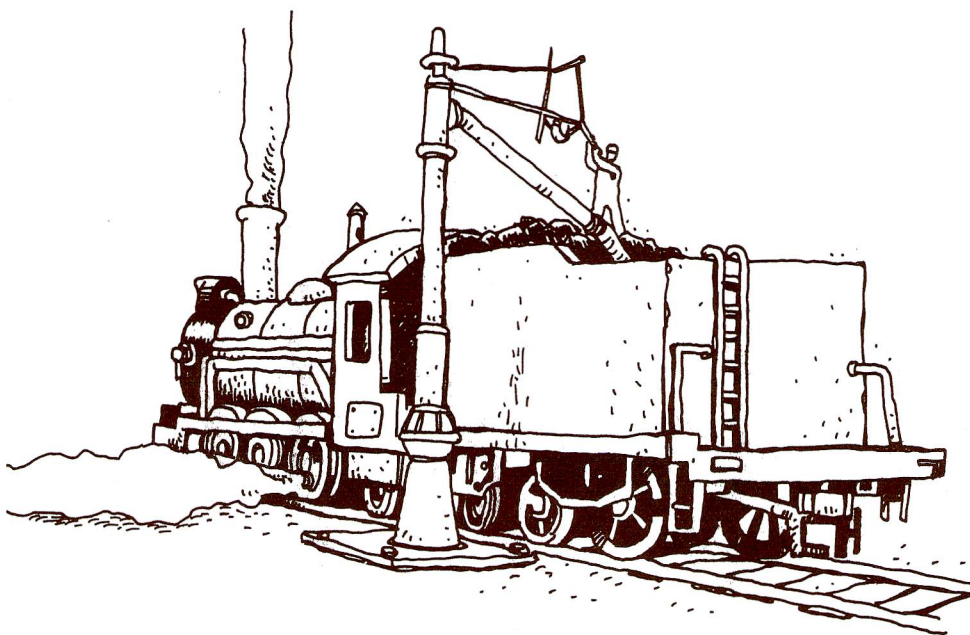
レールの端末に車止めがあれば、列車はスイッチバックを行い、前進でぶつかるとバックに、バックでぶつかると前進に進路を反転します。バックでの進行速度は前進の半分です。車止めがない場合、レールからはみ出して脱線してしまい、車両は破壊してしまいます（Ａ列車は絶対に脱線することはありません）。

破壊された後には残骸が残り、残骸に激突してしまった車両も破壊してしまうので、事故車両の残骸は早めに撤去したほうがよいでしょう。残骸の撤去はＡ列車で行えます。

ゲームのスタート地点では、そのマップで使用可能な列車が、車止めによって待機状態になってます。レールを車止めにつなげると、車止めがはずされ、２４時間後に待機している列車が自動的に発車します。１度動きだした列車を止めることはできません。

ポイントでは、A列車を除くすべての列車が、そのポイントで設定されている、各列車毎の分岐の設定に従って分岐を行います。特に設定がされていない場合は、標準で直進が設定されていますので、分岐せず直進で進行します。ただし、A列車はあなたの操作に従うのでこの限りではありません。ポイント設定のやり方は44ページの『ポイントの設定』を参照してください。

駅では、A列車を除くすべての列車が、その駅で設定されている各列車毎の発車時刻の設定に従い、指定時刻まで待機を行います。特に設定がされていない場合は、駅で1時間だけ停車します。詳しい時刻設定のやり方は43ページの『時刻表の設定』を参照してください。

また、すべての列車は、1～12、A、★の1文字の記号で表されています。

●各列車の用途と特徴

◇Ａ列車の用途

Ａ列車の動作：

Ａ列車は、他の列車とは違い、次のようなことができます。

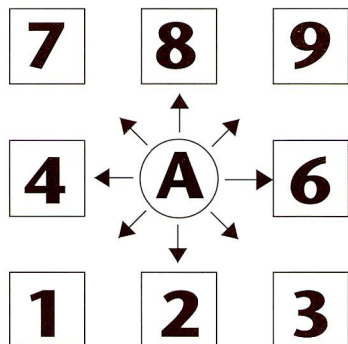
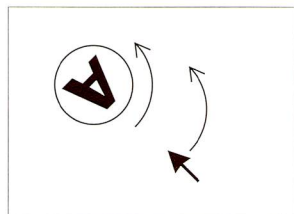
1..ポイントの設定ににかかわらず、レール上を自由に移動できる。
2..車止めをはずして、その先に進むことができる。
3..レールの敷設・撤去ができる。
4..駅の建設・撤去ができる。
5..駅から資材の積み降ろしができる。
6..事故で破壊された車両の残骸をレール上から撤去できる。
..トンネルを掘ることができる。

ただし、夜間に限っては２，３，７は行えません。

画面右上のコントロールパネルの［１］～［９］をクリックすることで、Ａ列車を１ブロック移動させることができます（図１）。

また、メインマップ上のＡ列車の周囲でカーソルを動かすと、"Ａ"の文字がカーソルの方向へ回転します。動かしたい方向に"Ａ"の文字を向けた状態でクリックすることで、Ａ列車が１ブロック移動します（図２）。

（図１）

7 8 9
4 A 6
1 2 3

（図２）

資材の扱い：

Ａ列車は、最大490ｔの資材を積むことができます。駅を通過する際、駅に資材があると自動的に資材を積込み、駅に資材がなければ自動的に降ろします。

資材１ブロックが250ｔなので、資材の積込みはＡ列車の積んでいる資材が240ｔ以下の場合に限られます。逆に、降ろす場合はＡ列車の積んでいる量が250ｔ以上の場合に限られます。

レールの施設：

レールの敷設モードになっているか確認してください。モードスイッチの［ＩＮＳ］コマンドを選択すれば、敷設モードになります。

詳しい敷設のやりかたは、４０ページを参照してください。

レールの撤去：

レールの撤去モードになっているか確認してください。モードスイッチの［ＤＥＬ］コマンドを選択すれば、撤去モードになります。

詳しい撤去のやりかたは、４１ページを参照してください。

駅の建設：

コントロールパネルの［＋］コマンドを選択すると、駅の建設が行えます。ただし、レールの方向など、条件によって建てられない場所もあります。

建設の条件については、４２ページを参照してください。

駅の撤去：

コントロールパネルの［－］コマンドを選択すると、駅の撤去が行えます。撤去したい駅まで移動してから、コマンドを実行してください。

事故車両の撤去：

脱線や衝突で破壊されてしまった車両の残骸は、撤去するまでレール上に残ったままになっています。

残った残骸にほかの列車が衝突すると、さらにその列車も破壊されてしまいます。このような連鎖的な事故を防ぐためにも、早めにＡ列車を使って残骸を撤去してください。

残骸は、Ａ列車が残骸に触れるだけで撤去されます。Ａ列車は残骸に触れても破壊されません。事故車両の撤去には、１車両で１０００ドルほど必要です。

破壊された車両は２度と使うことはできませんが、撤去が完了すると代替車両の購入ができるようになります。車両の購入については４７ページを参照してください。

◇旅客車両の動作

駅から駅へ、人を運ぶことが主な用途です。駅に停車すると乗客の乗降を行います。人を運ぶことによって、何もなかった駅の周囲を発展させたり、運賃で収益をあげることのできる列車です。

常にレールの上を移動し、一度動きだしたら止めることはできません。

◇貨物車両の動作

駅から駅へ、資材を運ぶことが主な用途です。駅に停車すると、駅に資材を降ろすスペースがあれば資材の積み降ろしを、駅に貨車が空で駅に資材があれば資材の積込みを行います。

また、貨車が空の状態でスタート地点の貨物ホーム（貨物列車が待機していた場所）に入ると、自動的に資材の購入を行います。

貨物車両は、１両で１ブロック分（２５０ｔ）の資材を運ぶことができます。資材を購入すると１ブロック５００ドル、駅で積み降ろすごとに１回４０ドルほど必要になります。

常にレールの上を移動し、一度動きだしたら止めることはできません。

◇大統領列車の動作

大統領専用の、いわばお召し列車です。普段は車止めによって大統領官邸前で待機状態になっています。目的地である別邸の引き込線に本線が接続されると、自動的に車止めがはずされ24時間後に発車します。接続する前に順路の確認をよく確認したほうがいいでしょう。

常にレールの上を移動し、一度動きだしたら止めることはできません。

別邸前に無事到着すると、勝利画面となります。クリックするまで止まりません。勝利後でも、ゲームデータの保存やゲームの続行が可能です。ただし、勝利後のゲームにはゲームオーバーはありますが、勝ちはありません。

■レール・駅の操作

●レールの操作

◇レールの敷設

モードスイッチの［ＩＮＳ］コマンドを選択した状態で、レールの端末から先にＡ列車を移動させると、レールが延長されていきます。

１ブロックごとに10ｔの資材が費やされ、資材がなくなるとレールが敷けなくなります。資材の量はメニューコーナーのＡ列車の欄に常に表示されています。

レールを敷きながら途中でバックすると、車止めが作られます。車止めから先に進むと、自動的に車止めは撤去されます。

レールの途中からレールのない方向へ分岐したり、別のレールに接続すると、自動的にポイントが作られます。ただし、レールの方向に対して45度の方角に限ります。また、３ヶ所以上に分岐するポイントや、駅前のポイントなどを作ることはできません。

レールを垂直に交差させたり、別のレールをまたいだりすることはできません。

レールは平地部分にのみ敷設可能です。山林や民家の上には敷設できません。ただし、ある箇所にのみトンネルを掘ることができます。入り口と出口は示されているのですが、間を結ぶ通路は見ることができません。

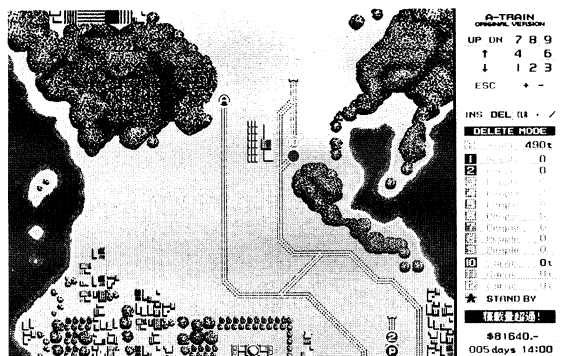
レールを敷設するには、１ブロック毎に資金が１０ドル、トンネル内では１００ドルほど必要です。

◇レールの撤去

モードスイッチの［ＤＥＬ］コマンドを選択した状態で、撤去したいレールの上にＡ列車を移動させて、撤去したい部分をたどってください。レールが撤去されていきます。

１ブロック毎に、撤去したレール資材（10ｔ）がＡ列車に積み込まれます。Ａ列車の積載量（490ｔ）に達すると、それ以上は撤去できなくなります。

また、駅前のレールは、駅を撤去してからでないと撤去できません。

レールを撤去するには、１ブロック毎に資金が２０ドル、トンネル内では２００ドルほど必要です。

●駅・ポイントの操作

◇駅の建設

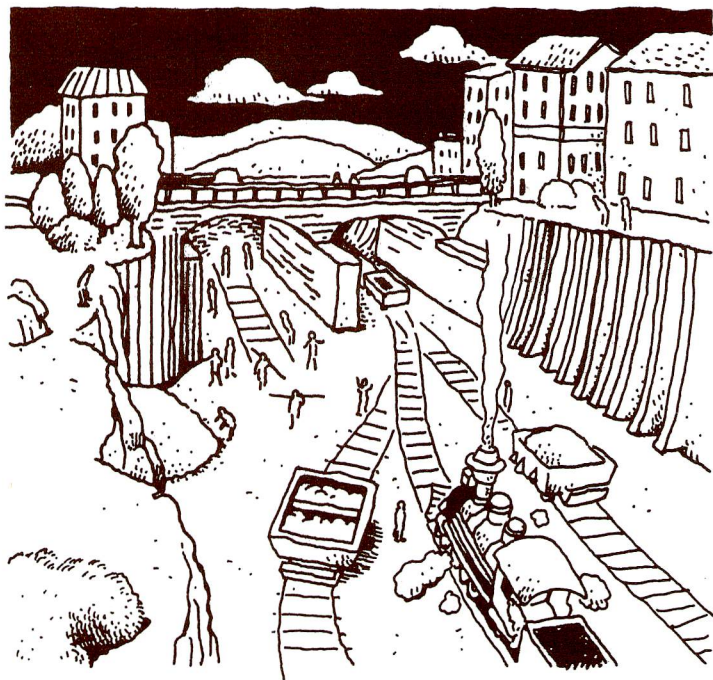
駅を建設したい場所にA列車を移動させ、コントロールパネルの［＋］コマンドを選択してください。

駅を建設するには、縦のレールは左側に、横のレールは上側に、駅を建てるだけの空き地があることが条件になります。また、カーブの途中やポイントの前に駅を建設することはできません。

駅を建設すると、1件につき4000ドルほど必要です。

◇駅の撤去

撤去したい駅のホームにA列車を移動させ、コントロールパネルの［－］コマンドを選択してください。

駅を撤去すると、1件につき2000ドルほど必要です。

◇時刻表の設定

モードスイッチの［・］コマンドを選択してください。

メニューコーナーが、『POINT.STATION』に変わったら、マップ上の設定したい駅前のレールを、直接クリックしてください。四角い枠が駅前に表示されます。

あるいは、メニューコーナーの『SEARCH』の両隣にある［←］［→］のコマンドをクリックすると、駅とポイントを順に検索していきます。［→］は右又は下に向かって検索します。［←］は左又は上に向かって検索します。設定したい駅の前に四角い枠が表示されるまでクリックを続けてください。

次に、設定したい列車の選択を行います。設定したい列車の番号をクリックしてください。設定不可能な列車の番号は灰色になっています。

列車を選択したら、発車時刻の設定を行います。まだ何も設定していなければ、時刻は"ＨＨ：００"（1時間停車）になっています。

時刻の部分をクリックすると、時刻入力ウィンドゥが開きます。

"——"（停車せずに通過）、"ＨＨ"（１時間停車）のほか、"０"から"２３"まで、24時間分の発車時刻ボタンが並んでいますので、設定したい希望時刻をクリックしてください。

中止の場合、右クリックでウィンドゥが閉じます。

時刻の変更は、１回あたり１０ドルほど必要になります。

◇ポイントの設定

モードスイッチの［・］コマンドを選択してください。

メニューコーナーが、『POINT.STATION』に変わったら、マップ上の設定したいポイント部分を直接クリックしてください。四角い枠がポイントの上に表示されます。

あるいは、メニューコーナーの『SEARCH』の両隣にある［←］［→］のコマンドをクリックすると、駅とポイントを順に検索していきます。［→］は右又は下に向かって検索します。［←］は左又は上に向かって検索します。設定したいポイントの上に四角い枠が表示されるまでクリックを続けてください。

次に、設定したい列車の選択を行います。設定したい列車の番号をクリックしてください。設定不可能な列車の番号は灰色になっています。

列車の選択をしたら、分岐方向の表示をクリックして設定を行います。

設定されていなければ、"↑"（直進）になっています。ここをクリックする度に、"Y"（分岐）と"↑"が入れ代わります。分岐に設定すると、次回そのポイントを通過する時から、分岐するようになります。

ポイントは、１回切替えるごとに１０ドルほど必要になります。

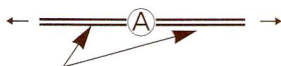
■スクロールモード

スクロールモードでは、選択された列車を画面の中心に捉えるように、自動的にスクロールが行われます。
モードスイッチの［ＣＬＲ］コマンドを選択してください。メニューコーナーに車両の一覧が表示されて、スクロールモードになります。

●各車両のスクロール

表示させたい列車の番号をクリックすると、"ＯＮ"の表示になって追尾が始まります。追尾できるのは１車両だけです。別の列車番号をクリックすると、それまで追尾していた列車は自動的に"ＯＦＦ"になります。

●Ａ列車のスクロール

Ａ列車を"ＯＮ"にした場合、追尾表示をする部分は他の列車と変わりませんが、動作が今までと違います。
このモードでは、レールの敷設・撤去は行えませんが、移動させたい方向をクリックすることで、指示した方向に向かってレールの上を自動的に走り続けるようになります。

どちらか、移動させたい方向をクリック！

途中、ポイントや駅に遭遇すると、自動的に止まりますが、再び移動方向を指示すれば、指示した方向に向かって走り始めます。それ以外の場所で止めたい時は、メインマップのレール以外の所をクリックしてください。
自動走行の場合、移動燃料費が２０ドルほど必要になります。

このモードは、Ａ列車の資材がなくなった時に、工事の最前線と資材確保の駅を往復する際などには、スムーズに移動できるので便利です。

■リポートモード

●リポート表の見方

モードスイッチの［／］コマンドを選択すると、リポートモードになります。このモードでは、現在の経営の状態を表す数字が掲示されるほか、事故で失った車両をおぎなうことができます。

DISTANCE

A列車の位置から、ゴールである大統領別邸の引き込線の位置までの距離です。同じ位置が" 0 "になります。さらに上（西海岸）に向かって遠ざかると、逆に数値が大きくなります。

RAILWAY

レールの総延長です。レール全体が長くなるとここの数字も大きくなります。

STATIONS

マップ上に存在する、全駅の数です。

POINTS

マップ上に存在する、全ポイントの数です。

INCOME

収入を表しています。上下２段のうち、上段は昨日の収益合計で、下段は本日（現在）の収益です。深夜0:00を境に上段に移ります。

OUTLAY

支出を表しています。上下２段のうち、上段は昨日の支出合計で、下段は本日（現在）の支出です。深夜0:00を境に上段に移ります。

●車両購入

脱線や衝突で破壊されてしまった車両の残骸を、A列車が撤去すれば、このモードで代替車両の購入をすることで、事故車両の補填が行えます。

購入可能な車両は最大４両まで表示されます。上２段が旅客車両で、下２段が貨物車両です。

購入したい車両が表示されていたら、車両番号をクリックしてください。

車両購入には、２０００ドルほど必要になります。

列車を購入すると、A列車が最初にいたスタート地点のホームにセットされ、２４時間後に発車します。

■付録

●(付録A)メニューガイド

◇システムメニュー

ゲームに復帰

マップデータの呼び出し

ゲームデータの読込み

ゲームデータの保存

データドライブの選択

ディスクのフォーマット

スピード調整

カラー調整

ゲーム終了（MS－DOSに戻る）

A-TRAIN
ESC→START
NEW GAME
#1 BEGINNER
#2 MIDDLE
#3 DIFFCULT
#4 ACTION
#5 DISTANCE
LOAD GAME
#- ---.--:--
#- ---.--:--
#- ---.--:--
SAVE GAME
#- ---.--:--
#- ---.--:--
#- ---.--:--
DRIVE
B: C: D: E:
C:FORMAT
SPEED
L H
VIDEO
COLOR SEPIA
MONO NOTE
QUIT
$100000.-
001 days 07:00

◇レールの施設・撤去モード

◇スクロールモード

A-TRAIN
ORIGINAL VERSION
UP DN 7 8 9
4 6
1 2 3
ESC + −
INS DEL CLR · /
SCROLL MODE
ON
OFF
OFF
OFF
OFF
$100000.−
001 days 07:00
システムメニュー
A列車
スクロールスイッチ
旅客車両
貨物車両
大統領列車

◇駅・ポイントモード

スクロールアップ・ダウン
A列車の操作
駅建設・撤去
システムメニュー
左・上側への検索
右・下側への検索
現在の設定対象を示す矢印
旅客車両
貨物車両
大統領列車
発車時刻
A-TRAIN
ORIGINAL VERSION
UP DN 7 8 9
4 6
1 2 3
ESC + -
INS DEL CLR · /
POINT.STATION
← SEARCH →
HH:00
HH:00
HH:00
HH:00
$100000.-
001 days 07:00

◇レポート・車両購入モード

●(付録B)メッセージ表

メッセージエリアに表示されるメッセージの意味です。

資材がない！ ....A列車の資材がなくなっています。
レールの敷設が行えませんので、資材のある駅まで、資材を取りに戻ってください。

積載量超過！ ....A列車の最大積載量（490t）を越えることはできません。
もう、それ以上の資材を積むことはできません。駅に資材を降ろすか、別のレールを敷設しない限り、レールの撤去を続けることはできません。

夜間工事不可！ ....夜のレール工事は行えません。
夜（20:00～4:00）はレールの敷設と撤去が行えません。

レール？？？ ....駅が建てられる場所ではありません。
駅を建てられるのは、レールが縦横どちらかに伸びる直線区間だけです。ポイントやカーブの途中には建てられません。

駅は不可！ ....駅前のレールは撤去・分岐できません。
撤去したい場合には、いったん先に駅を撤去してください。また、駅前の分岐も不可能です。

駅が多い！ ....建てられる駅の数は１２８箇所までです。

その必要なし！ ....ありえない、出来ないことをしていませんか？
例えば、駅のない場所で駅を撤去しようとした場合です。

禁止区域です！ ....ここでは工事ができません。
マップ最下部６ブロックは、工事禁止区域です。

ポイント多し！ ....作れるポイントの数は１９２箇所までです。

２４時間後に発車……待機中の列車はこれから２４時間後に発車します。
車両を購入したり、車止めで止められて待機していた車両が、２４時間後に動くことを知らせています。

方角が悪い！……不可能な角度でレールを敷設しようとしていませんか？
レールはその進行方向に対して直角に分岐させたり、１ヶ所から３つ以上の方向に分岐させることはできません。

できません！……その先にレールの敷設は行えません。
レール工事ができない場所にレールを敷設しようとした場合です。例えば、民家や農地、森林や海のある場所には敷設できません。ただし、トンネルはこの限りではありません。

衝突しますよ……衝突してしまうので、そのコマンドは実行できません。
１台目が発車しないうちに２台目をセットすると確実に衝突してしまうので、立て続けに購入することはできません。

資金に注意！……資金が減少しています。
資金が２万ドル以下に減ってしまっています。倒産しないよう頑張ってください。

あと１月です！……タイムリミットが迫っています。
残された時間が、１月を切っています。早いうちに大統領専用列車を西海岸まで届けましょう。

ここは場所悪し！……駅を建てられる広さではありません。
他の場所か、少しずらした場所に建ててください。あるいは、駅・ポイント以外を指しています（駅・ポイントモード）。

線路工事不可！……線路工事のモードではありません。
［ＩＮＳ］［ＤＥＬ］コマンドを指定してください。

●(付録C)キーボード操作表

『A列車で行こう 復刻版』は、すべての操作をキーボードで行うことができます。
マウスは操作が解り易いのですが、キーボードのほうが慣れると速くて便利です。

◇ゲーム起動後のキーボード操作

(1)モニタ選択

A , C , CR ……アナログカラー。
N , M ……モノクロ８階調。

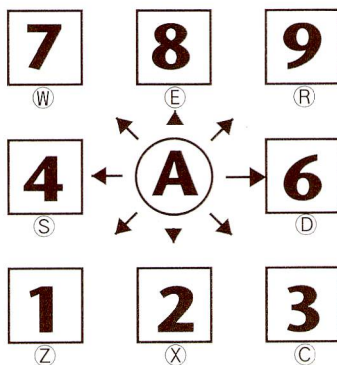
(2)音源の選択

F ……ＦＭ音源。
L ……ＬＡ音源。
G ……ＧＭ音源。

SPACE ……勝ち・負け画面の停止、オープニングのスキップ。

◇コントロールパネル

↑ ……上にスクロールする。
↓ ……下にスクロールする。
ROLL UP ……大きく下（マップが上）にスクロールする。
ROLL DOWN ……大きく上（マップが下）にスクロールする。
＋ ……駅を建設する。
－ ……駅を撤去する。

※テンキーのない方は、図中のアルファベットでも、操作できます。

◇いつでも有効なキー

ESC ……………… システムメニューに切り替わる。
HELP ……………… メニュー解説を表示する。

◇列車の選択キー

F1 ……………… 旅客車両（１）を選択。
F2 ……………… 旅客車両（２）を選択。
F3 ……………… 旅客車両（３）を選択。
F4 ……………… 旅客車両（４）を選択。
F5 ……………… 旅客車両（５）を選択。
F6 ……………… 旅客車両（６）を選択。
F7 ……………… 旅客車両（７）を選択。
F8 ……………… 旅客車両（８）を選択。
F9 ……………… 旅客車両（９）を選択。
F10 ……………… 貨物車両（１０）を選択。
VF1 , SHIFT + F1 ……………… 貨物車両（１１）を選択。
VF2 , SHIFT + F2 ……………… 貨物車両（１２）を選択。
A ……………… A列車を選択。
* ……………… 大統領列車を選択。

◇モードの切替え

INS ……………… レールの敷設モード。
DEL ……………… レールの撤去モード。
CLR ……………… スクロールモード。
. ……………… 駅・ポイントモード。
／ ……………… リポートモード。

◇駅・ポイントモードだけの操作

← ……………… 駅・ポイントを左・上に向かって検索する。
→ ……………… 駅・ポイントを右・下に向かって検索する。

◇システムメニューだけの操作

ESC ……ゲームに戻る。選択の「ＮＯ」。
N ……選択の［ＮＯ］。
Y ……選択の「ＹＥＳ」。
F1 ……マップ＃１を読み込む。
F2 ……マップ＃２を読み込む。
F3 ……マップ＃３を読み込む。
F4 ……マップ＃４を読み込む。
F5 ……マップ＃５を読み込む。
F6 ……ゲームデータ（１）を呼び出す。
F7 ……ゲームデータ（２）を呼び出す。
F8 ……ゲームデータ（３）を呼び出す。
SHIFT ＋ F6 ……ゲームデータ（１）に保存する。
SHIFT ＋ F7 ……ゲームデータ（２）に保存する。
SHIFT ＋ F8 ……ゲームデータ（３）に保存する。
VF1 , SHIFT ＋ F1 ……ドライブ（１）を選択する。
VF2 , SHIFT ＋ F2 ……ドライブ（２）を選択する。
VF3 , SHIFT ＋ F3 ……ドライブ（３）を選択する。
VF4 , SHIFT ＋ F4 ……ドライブ（４）を選択する。
VF5 , SHIFT ＋ F5 ……ドライブのフォーマットを行う。
L ……ＳＰＥＥＤを遅くする。
H ……ＳＰＥＥＤを速くする。
C ……アナログカラー１６色画面にします。
S ……セピア調の画面にします。
M ……モノクロカラーの画面にします。
N ……ノート用の画面にします。
Q ……ゲームを終了してＭＳ－ＤＯＳに戻ります。

■ゲーム序盤のアドバイス

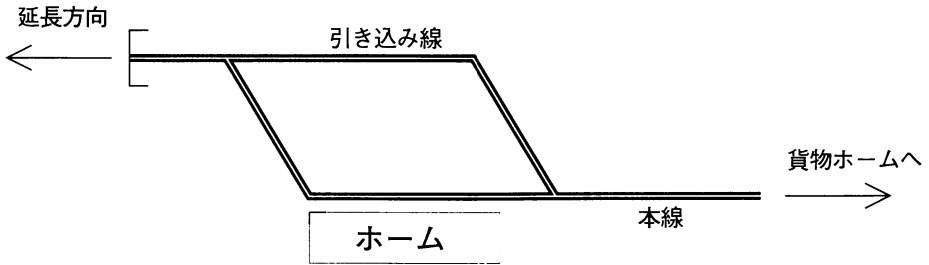
ゲームが始まると、画面（メインマップ）にマップ１のスタート地点が表示されます。
既に、列車が２両ほど動いているので、ちょっと慌ててしまった方もいるかもしれませんね。ゲームに手を付ける前に［ＥＳＣ］コマンドでゲームに一時停止をかけて、一通りここを読んでから始めてみてください。

まず、スタート直後にＡ列車が停車しているホームが始発駅ですが、この駅には資材が３ブロックしかありません。まずは資材を確保する必要があります。とりあえず、資材を確保するために資材の中継駅を作ることにしましょう。
資材を中継するには、一番右側の貨物ホームで既に動いている、１０番の貨物車両を使って適当な駅に停車させる必要があります。
ここで注意することは、貨車がスイッチバック（引き込線を利用した折り返し）するように線路を組むことです。
レールの末端には駅は建設できませんし、１ブロック手前に建設しても、車止めで折り返して来てしまって、せっかく駅に降ろした明かりの資材をまた持っていってしまいます。
右ページの図を参考にスイッチバックを作ってみましょう。分岐では直進が優先になるルールを活かしたものです。

スイッチバックを組んだら、いよいよ貨物ホームに接続します。既に貨物列車は動いていますから、貨物列車が下に向かって動きだした隙に接続しましょう。そしてすぐにA列車のホームへの退避線に非難するのを忘れないように。

うまく往復するようになったら、貨物駅の確保はとりあえず成功ですね。今後の資材確保はこの駅で行ないましょう。この先、工事の最前線がこの駅からかなり離れた時は、延長して最前線のそばにまた確保駅を作るようにします。

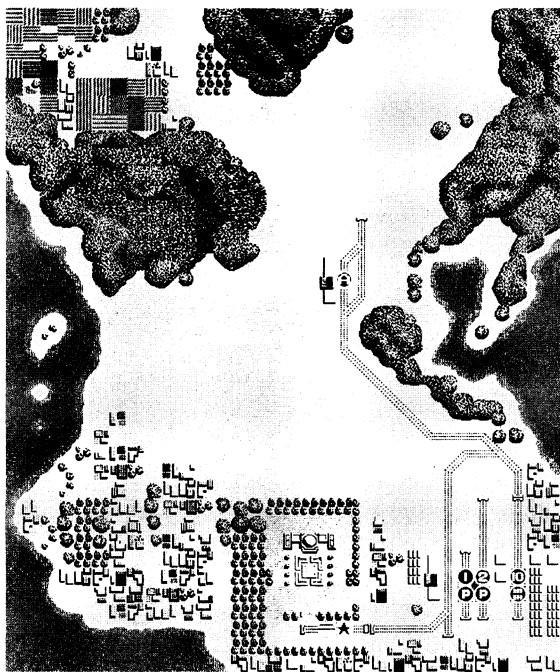
十分な資材が手に入ったら、駅の発車時刻を設定しておくと燃料費の節約になります。後々の会社経営のために覚えておいてください。

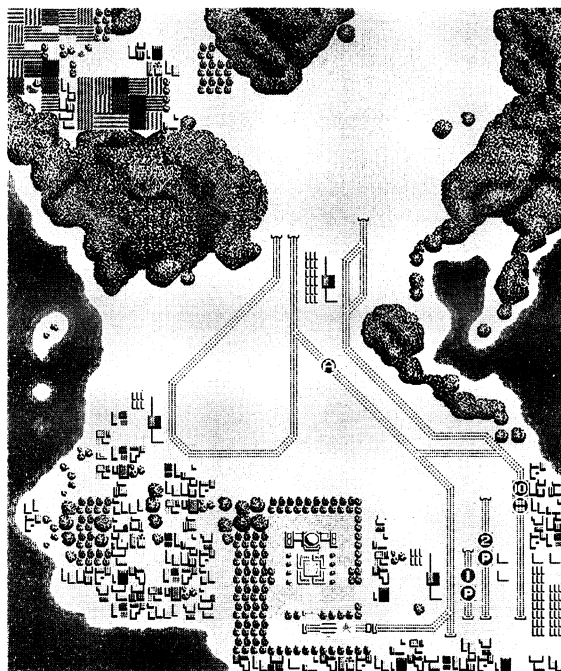
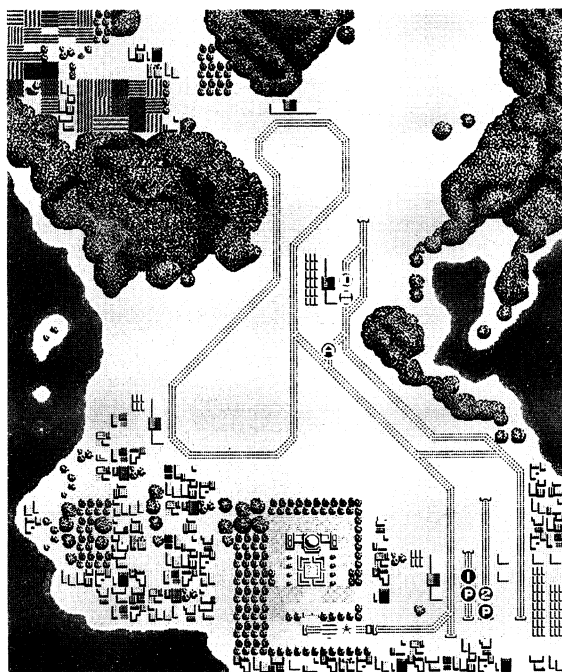
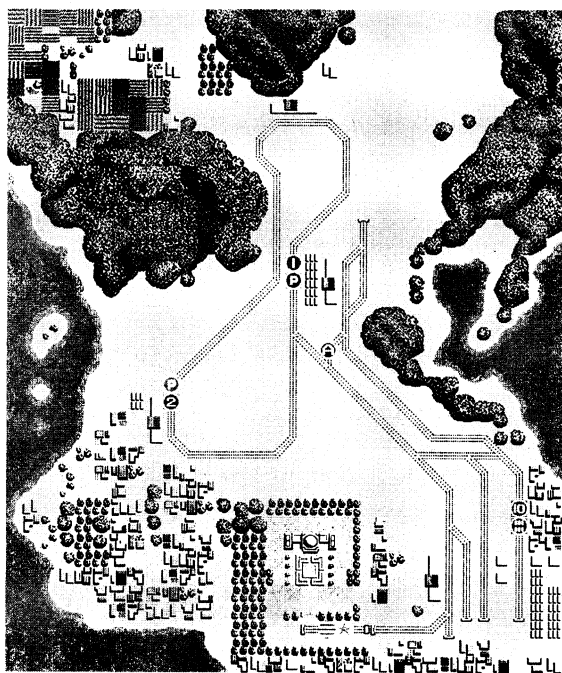
ゲーム序盤のアドバイス

資材の確保ができたら、次は旅客列車を走らせましょう。
最初の資金だけで最後まで到達するのは絶対に不可能です。そこで、うまく旅客列車を運行させて収益をあげる必要があります。
旅客列車の収益というのは、運賃による売上げのことです。乗車距離が大きいほど収益もあがる仕組みです。

旅客列車の運行には環状線が最適でしょう。特に面倒な設定が必要ないうえ、距離が大きいので運賃も稼げますし、列車の間隔も開けられるぶん、衝突の危険性が少ないからです。
それでは、大きな環状線を作ることにしましょう。ごく簡単にループを描くのもいいですし、先程のスイッチバックを応用する方法もあります。
１画面半くらいスクロールした所に駅を設置できるように、環状線を作るのが一つの目安です。

ゲームの序盤はなかなか売上げがあがりませんので、経費の節約はとても大切です。レールを撤去してまた敷きなおしたり、無駄な駅を建てたりするのは経営を悪化させるだけです。工事は計画的に行ないましょう。

次ページから、具体的な手順の写真を掲載しますので、参考にしてください。

まずは、退避線とスイッチバックを作ってみます。

ゲーム序盤のアドバイス

貨物列車を走らせたら、すかさず退避線に。
そのまま退避線を延長して環状線を作ります。

適当な広さの場所が見つかったら、ループの折り返しです。
環状線と資材線の連絡路ももう一本確保しておきましょう。

旅客車両を２両、間を置いて走らせます。
無事走らせたら、完成です。この要領で延長しましょう。

A列車で行こう

復刻版

1st Printing, July 1994

〒261　千葉県千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル7F
043-279-9392

株式会社アートディンク

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392